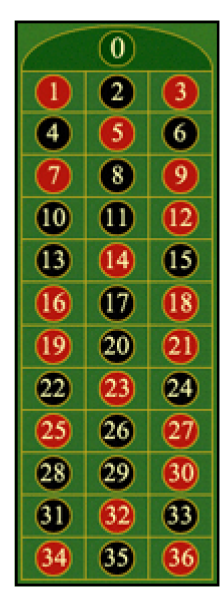
SaltarLaBanca.es
Roulette Analysis 2012 v1.1

Manual de usuario
V1.1

Actualizado 06/11/2012

Indice de contenidos

1. Números de la mesa



A la izquierda podemos ver una imagen del paño de una mesa de la ruleta. La imagen se corresponde con la parte izquierda del programa *Roulette Analysis,* donde se encuentran los 37 números que tiene la ruleta para la que ha sido diseñado el programa. Haciendo clic en un número se actualizarán todas las estadísticas y secciones del programa. Por lo tanto cuando esté jugando a la ruleta en un casino online y la bola se detenga, por ejemplo, en el número 16, usted solamente tendrá que hacer click en el número 16 para poder ver el estado actual de la mesa y tener más probabilidades de ganar en la siguiente jugada.

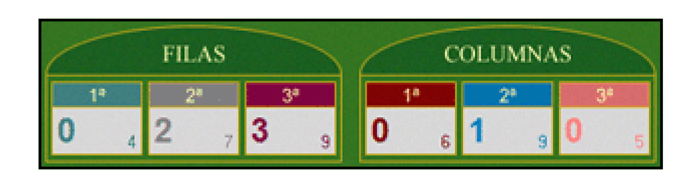
2. Paridad, color y mitad

En la imagen de abajo podemos ver otra sección de nuestro programa *Roulette Analysis*. Esta sección nos permite analizar los colores, las paridades y las mitades. Para cada color/paridad/mitad, el número pequeño indica la cantidad total de números que han salido de ese color/paridad/mitad y el número grande indica la cantidad de números seguidos que han salido de ese color/paridad/mitad en el instante actual. Es decir, la situación que muestra la imagen que se encuentra al final de este texto indica lo siguiente: han salido un total de 11 rojos, 9 negros, 10 pares, 10 impares, 9 de la primera mitad y 11 de la segunda. Además sabemos, en este mismo instante, que acaban de salir 3 rojos seguidos, dos pares seguidos y 5 números de la segunda mitad seguidos.



3. Filas y columnas

Esta sección del programa se interpreta de forma similar a la anterior. Para cada columna o fila, el número pequeño indica la cantidad total de números que han salido de esa columna o fila y el número grande indica la cantidad de números que han salido de esa columna o fila sin que saliera un número de la fila o columna que tiene un cero.. Es decir, la situación que muestra la imagen que se encuentra al final de este texto indica que han salido un total de 4 números de la primera fila, 7 de la segunda y 9 de la tercera y además que han salido un total de 6 números de la primera columna, 9 de la segunda y 5 de la tercera. Además sabemos, en este mismo instante, que acaban de salir 2 números de la segunda fila y 3 de la tercera sin que saliera ninguno de la primera y que además, el último número es de la segunda columna.



4. Número de giros y última bola

Esta sección del programa nos dice el número de giros que llevamos anotados en la sesión actual y cual es el número en el que ha caído la última bola. En la imagen que se muestra a continuación se puede ver que llevamos un total de 20 giros de ruleta anotados y que la última bola anotada ha caído en el número 32.



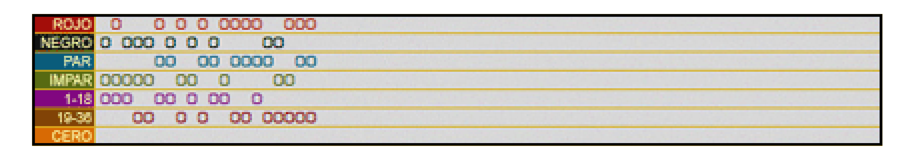
5. Números salidos

En esta sección del programa podemos ver los últimos 30 números anotados, mostrados con el color que les corresponde para una lectura más fácil de la situación de la mesa. En la imagen que se muestra a continuación hay anotados 20 números, el último número anotado es el 32 (rojo) y el primero, el más antiguo, es el 17 (negro).

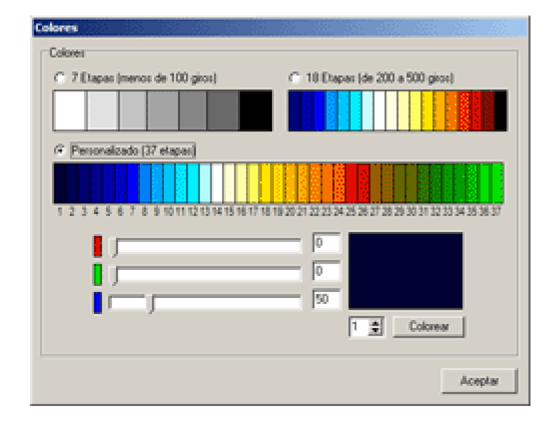


6. Series

En esta sección del programa podemos ver de una forma rápida y sencilla como se van encadenando las cadenas de rojos y negros, de pares e impares, y de números de la primera mitad y números de la segunda. La imagen que se muestra a continuación muestra bastante información interesante. En primer lugar podemos ver que los 3 últimos números han sido rojos, cosa que muestran los tres círculos rojos al final de la primera fila. Además podemos apreciar que antes de esos tres rojos, han salido 2 negros y antes de estos, 4 rojos. El resto de las filas funcionan del mismo modo, por ejemplo, podemos ver en la penúltima fila, que los últimos 5 números han sido números de la segunda mitad, del 19 al 36 (ambos inclusive), además podemos saber que en la sesión actual no hemos anotado ningún cero.



7. Coloreado de paños y sectores



En el apartado *Opciones* del menu principal se encuentra la opción *Coloreado de paños y sectores* que es la que se muestra en la imagen de la izquierda. En ella podemos elegir tres gamas de colores diferentes para que se coloreen los paños de numeros, vecinos y sectores que explicaremos en los siguientes puntos de este manual. El coloreado en 7 etapas es ideal cuando se han jugado menos de 100 giros y el de 18 etapas es perfecto para un número menor de 500. Para, un mayor número de jugadas recomendamos la última opción mediante la cual se puede personalizar el coloreado (elige el número de color, mueve las barras de rojo, verde y azul y pulsa colorear para actualizar la etapa). En cualquier momento se puede cambiar de sistema de coloreado.

8. Paño de números

	0	
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

	0	
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

En las imágenes de la izquierda podemos ver los dos sistemas de coloreado aplicados al panel de los números. Cuando se anota un número, los paneles van cambiando de color de acuerdo a la gama elegida. De esta forma podemos diferenciar las zonas que más salen y las que menos. En la primera imagen podemos observar, por ejemplo, que el cuadro 14-15-17-18 aún no ha sido tocado. En la segunda imagen vemos que el 29 es el número que más veces ha salido mientras que el 4, el 15 y el 22 son los números en los que menos veces se ha detenido la bola. Las imágenes son de dos series de bolas diferentes.

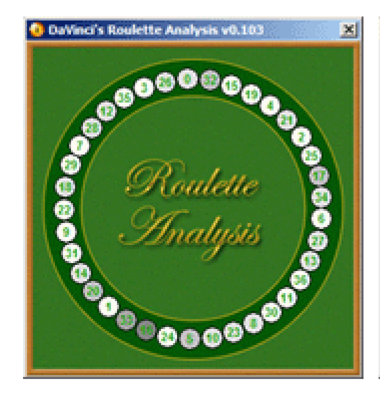
9. Paño de números vecinos



12	35	3	26	0	32	15	19	4
5	24	16	33	1	20	14	31	9
15	19	4	21	2	25	17	34	6
7	28	12	35	3	26	0	32	15
0	32	15	19	4	21	2	25	17
30	8	23	10	5	24	16	33	1
2	25	17	34	6	27	13	36	11
9	22	18	29	7	28	12	35	3
13	36	11	30	8	23	10	5	24
1	20	14	31	9	22	18	29	7
11	30	8	23	10	5	24	16	33
6	27	13	36	11	30	8	23	10
18	29	7	28	12	35	3	26	0
17	34	6	27	13	36	11	30	8
16	33	1	20	14	31	9	22	18
3	26	0	32	15	19	4	21	2
23	10	5	24	16	33	1	20	14
4	21	2	25	17	34	6	27	13
14	31	9	22	18	29	7	28	12
26	0	32	15	19	4	21	2	25
24	16	33	1	20	14	31	9	22
32	15	19	4	21	2	25	17	34
20	14	31	9	22	18	29	7	28
36	11	30	8	23	10	5	24	16
8	23	10	5	24	16	33	1	20
19	4	21	2	25	17	34	6	27
28	12	35	3	26	0	32	15	19
25	17	34	6	27	13	36	11	30
22	18	29	7	28	12	35	3	26
31	9	22	18	29	7	28	12	35
27	13	36	11	30	8	23	10	5
33	1	20	14	31	9	22	18	29
35	3	26	0	32	15	19	4	21
10	5	24	16	33	1	20	14	31
21	2	25	17	34	6	27	13	36
29	7	28	12	35	3	26	0	32
34	6	27	13	36	11	30	8	23

A esta ventana se accede haciendo click en el botón *Vecinos*. En las imágenes de la izquierda podemos ver los dos sistemas de coloreado aplicados al panel de los números vecinos. En este panel se pueden ver las zonas del disco de la ruleta donde cae más la bola. Cada una de las filas de las tablas de la izquierda muestra los vecinos de un número, por ejemplo la primera fila muestra los vecinos de cero, 4 vecinos a la izquierda (12, 35, 3 y 26) y 4 a la derecha (32, 15, 19 y 4). En la tabla coloreada con grises se puede observar como el 16 y su vecino el 33 están siendo muy tocados por la bola. En la tabla coloreada con colores frios y calientes se pude ver que el cero y sus vecinos son los que más salen. Las imágenes son de dos series de bolas diferentes.

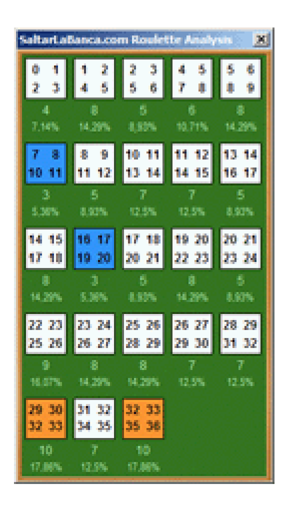
10. Sectores del disco





A esta sección se accede haciendo click en el botón *Sectores* de la ventana principal. Puede que esta sea la mejor manera existente de detectar si la bola tiende a caer más de lo normal en un determinado sector del disco, ya que podemos ver el disco completo coloreado con los dos sistemas disponibles. En las imágenes de la izquierda podemos ver dos ejemplos.

11. Esquinas



Esta sección esta situada en el menú principal, en la opción Ver -> Esquinas. Mediante esta ventana se puede observar cuales son las esquinas que más salen y las que menos. Las esquinas son grupos de cuatro celdas del paño y en esta ventana mostraremos en un color naranja aquella o aquellas que más toque la bola y en un color azul aquella o aquellas en las que menos caiga la bola.